



Kyon-Go

(Verwarnung)

1. Übertreten der 8 x 8 m Linie mit beiden Füßen
2. Den Kampf vermeiden oder verzögern
3. Niederfallen (absichtliches Kampfantziehen im Wiederholungsfall)
4. Ziehen, halten oder den Gegner stoßen
5. Unter der Taille angreifen
6. Mit dem Kopf oder Knie stoßen
7. Den Gegner mit der Hand schlagen
8. Unangemessene Äußerungen oder Benehmen des Wettkämpfers bzw. Wettkämpferin oder des Coaches
9. Knie heben um einen gültigen Angriff zu entgehen oder zu vermeiden

Der Punkt 2 beinhaltet das Rückenzudrehen Schmerzen vortäuschen, nicht Weiterkämpfen nach dem Fightkommando oder wenn der Wettkämpfer den Kampfleiter auffordert den Kampf zu unterbrechen (Schutzausrüstung zu richten oder darauf hinweist, dass der Coach einen Videoeinspruch machen will.)

Gam-Jeom

(Minuspunkt)

1. Ein Angriff nach dem KAL-YEO
2. Ein Angriff auf einen gefallenen Gegner
3. Den Gegner werfen, indem das angreifende Bein in der Luft gehalten wird oder der Gegner mit der Hand zu Boden gestoßen wird
4. Absichtliches Attackieren des gegnerischen Gesichtes mit der Hand
5. Der Coach oder Wettkämpfer/in unterbricht den Wettkampf
6. Extreme, unangemessene Äußerungen oder Fehlverhalten des Wettkämpfers/in
7. Manipulation der Wettkampfausrüstung

Kampfunterbrechung

Bei Verletzung KYE-SHI

Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando KAL-YEO und ordnet den einminütigen Zeitstop mit dem Kommando

KYE-SHI an, um dem Kämpfer/in Erste Hilfe innerhalb einer Minute zu gewähren.

Bei technischem Gebrechen SHI-GAN

- Der Kampfleiter unterbricht den Kampf mit dem Kommando Kal-YEO und ordnet den Zeitstopp durch das Kommando SHI-GAN an (gekreuzte Finger)
- Bei jeder Verwarnung
- Wenn die Wettkampfausrüstung nachjustiert werden muss
- Vor Ablauf des einminütigen Zeitstopps kann durch SHI-GAN die Zeit unbegrenzt weiterlaufen z.B. wenn der Arzt zu spät auf die Wettkampffläche kommt.

Zusatzpunkt bei jedem Drehkick

Sofort einen Zusatzpunkt geben sofern ein regulärer Punkt am Hogu am Bildschirm zu sehen ist oder drei Punkte bei einem Kopftreffer gegeben wurden. (Kein Zusatzpunkt bei keinem gültigen Treffer)



Entscheidungen

1. Sieg durch KO-Schlagen (KO)
2. Sieg durch Refereeentscheidung (RSC)
3. Sieg durch Punkte (PTF)
4. Sieg durch Punkteunterschied Point Gap (PTG) Wenn ein Wettkämpfer am Ende der zweiten Runde einen 12 Punktevorsprung hat oder sobald in der dritten Runde dieser 12 Punktevorsprung erreicht ist wird der Kampf unterbrochen und der Punktführende wird zum Sieger erklärt
5. Sieg durch Sudden Death (SDP)
6. Sieg durch Überlegenheit (SUP)
7. Sieg durch Aufgabe (WDR)
8. Sieg durch Disqualifikation (DSQ)
9. Sieg durch Strafentscheidung (PUN) (4 Minuspunkte bzw. 8 Verwarnungen)

Neuerungen

1. Minuspunkt bei Manipulation der Wettkampfausrüstung
2. Sieg durch Punkteunterschied von 12 Punkten nach der 2. Runde oder bei Erreichen des 12 Punkteunterschieds in der 3. Runde
3. Videoeinspruch
Der Coach kann während des Kampfes eine Überprüfung mittels Videoaufzeichnung fordern. Steht keine Videoüberwachung zur Verfügung kann der Coach am Ende des Kampfes nach Hinterlegung einer Protestgebühr Protest einlegen

Kaiserwinkl Open



Referee Leitfaden



Zusammengestellt v. Gerhard Obermoser aus der Übersetzung v. Christian Huber gültig seit 2011